KONAMI®

A-PDF Image To PDF Demo. Purchase from www.A-PDF.com to remove the watermark

DISTRIBUTED BY KONAMI EUROPE GMBH
BERNER STR. 77,6000 FRANKFURT AM MAIN 50, GERMANY

Konami® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.
Konami Hyper Soccer™ is a trademark of a Konami Co.,Ltd.
c 1992 KONAMI

Printed in Japan

KONAMI®

NES-86-NOE

KONAMI HYPER SOCCER™

SPIELANLEITUNG

Ⓣ

KONAMI®

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System®

This game is licensed by Nintendo® for play on the

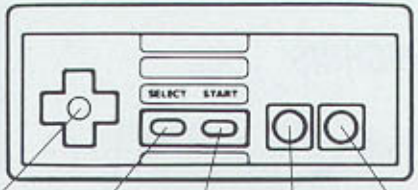
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

INHALTSVERZEICHNIS

- WIE MAN DIE STEUERUNG BEDIENT 4
- WIE MAN SPIELT
  - MODUS-AUSWAHL 7
  - TEAM-AUSWAHL 9
  - TEAM-ZUSAMMENSTELLUNG 10
- PK ELFMETERSCHIESSEN 12
- MATCH FORTSCHRITT 13
- PFLEGE DEINES SPIELES 14

Wie man die Steuerung bedient



Controller (Drücke die Taste in die jeweilige Richtung) | SELECT Taste | START Taste | B-Taste | A-Taste

● **Schußbereich** (Bedienung nicht für den Torhüter)

– Mit dem Ball

Controller (in Richtung Tor gedreht) + A- oder B–Taste: schießen
Controller (nicht zum Tor gedreht) + A-Taste: kurzer Paß
Controller (nicht zum Tor gedreht) + B-Taste: langer Paß

– Ohne Ball oder wenn der Ball in der Luft ist

Controller (in Richtung Tor gedreht) + A-Taste: Volleyschuß/über Kopf
Controller (in Richtung Tor gedreht) + B-Taste: Kopfball-Sprung
Controller (nicht zum Tor gedreht) + A-Taste: Rutsch-Angriff
Controller (nicht zum Tor gedreht) + B-Taste: Kopfball

● **PASSIERBEREICH**

– Mit dem Ball

Controller + A-Taste: kurzer Paß
Controller + B-Taste: langer Paß

– Ohne Ball oder wenn der Ball in der Luft ist

Controller + A-Taste: Rutsch-Angriff
Controller + B-Taste: Kopfball

● **Eckbälle**

Controller + A-Taste: kurze Ecke
Controller + B-Taste: lange Ecke

● **Einwürfe**

Controller + A-Taste: Einwurf

● **Steuerung des Torhüters**

– Mit dem Ball (Schüsse werden automatisch blockiert)

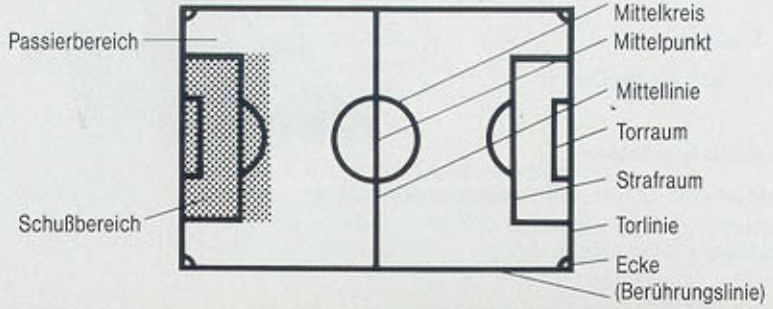
Controller + A-Taste: kurzer Wurf
Controller + B-Taste: langer Schuß

● **In diesem Spiel können sechs verschiedene Schüsse ausgeführt werden.**

Normaler Schuß:	einfacher Schuß
Sprung-Kopfball:	Mit einem Kopfball einen hohen Paß direkt abschießen.
Volley-Schuß:	Direkt einen niedrigen Paß abschießen. Dadurch wird das Timing des Torhüters gestört.
Rückzieher:	Direkter Schuß aus einem hohen Paß. Da dies ein besonderer Schuß ist, müssen die Parameter-Werte hoch sein, damit man ihn einsetzen kann.
Kanonen-Schuß:	Hochgeschwindigkeits-Schuß. Parameter-Werte müssen hoch sein, um ihn einzusetzen.
Bananen-Schuß:	Spezial-Schuß, bei dem der Ball in der Luft eine Kurve beschreibt. Parameter-Werte müssen hoch sein, um ihn einzusetzen.

● **Andere Manöver**

Kopfball:	Wenn der Ball hoch in der Luft ist, wird er mit dem Kopf getroffen.
Rutsch-Angriff:	Wirksames Verteidigungsmanöver gegen Spieler mit dem Ball.



Wie man spielt

● **Modus-Auswahl**

Drücke bei der Titelanzeige auf die START-Taste und die Modus-Auswahl erscheint. Wähle den gewünschten Modus, in dem Du spielen willst, mit Hilfe des Controllers aus (hoch/runter) und drücke die START- oder die A-Taste, um diesen einzugeben.

»WETTKAMPF«
Spiele werden im Wettkampfstil ausgetragen, und das Hauptziel ist es, die gesamte Meisterschaft zu gewinnen. Wenn Du ein Wettkampfspiel von Anfang an durchspielen willst, wähle »NEW GAME« (neues Spiel). In der Mannschaftsauswahl »TEAM SELECT« kannst Du die gewünschte Mannschaft aussuchen. Stelle als nächstes die Parameter und die Mannschaftszusammenstellung ein. Dann erscheinen die Auswahl-Wettspiele.

Drücke die START-Taste oder die A-Taste, um Dein Spiel zu beginnen. Du spielst in einer Auswahlrunde acht Spiele, und wenn Du sie alle gewinnst, nimmst Du an der Finalrunde (insgesamt 12 Spiele) teil. Während Du Spiel auf Spiel absolvierst, wird Deine Mannschaft immer stärker (die Parameter-Werte steigen). Wenn ein Spiel vorbei ist, erscheint ein Paßwort mit 16 Buchstaben auf der Anzeige. Gebe dieses Paßwort das nächste Mal, wenn Du mit dem Spielen beginnst, in der Paßwort-Eingabe ein, und Du kannst in der Meisterschaft dort weiterspielen, wo Du zuletzt ausgeschaltet hast.

Um das Paßwort einzugeben, bewege den Cursor in der Continue-Anzeige zunächst mit dem Controller auf »CONTINUE« (weiterspielen). Drücke die START- oder A-Taste, und die Anzeige zur Paßwort-Eingabe erscheint. Bewege den Cursor mit dem Controller auf den Buchstaben, den Du eingeben willst und bestätige mit der A- oder B-Taste. Nachdem Du alle Buchstaben eingegeben hast, drücke die START-Taste. Wenn das korrekte Paßwort eingegeben wurde, kannst Du mit dem nächsten Match weiterspielen.

1 SPIELER GEGEN DEN COMPUTER:

SEARK spielen den Computer (CPU). Wählen in der Warmeschlaufeauswahl zwischen Dark Tower und Dark Tower Sun. Dann wählen Sie Spieler-Team. Wählen und Gegenwarmeschlaufen entsprechend Punkt 3 beginnt das Spiel.

2PIELER 1 GEGEN SPIELER:

SEARK spielen gegeneinander. Wählen in der Warmeschlaufeauswahl die Tasche Dr 1 P und P1 dann die Warmeschlaufen und Gegenwarmeschlaufen wie oben. Danach beginnt das Spiel.

3EXPERIMENTIEREN SPIEL:

Nur für Experimentierzwecke. In dem Sonde Mainscoffer vom CPU gestoert werden. Nur Sonde und Warmeschlaufen sind frei. Danach beginnt das Spiel.

4 PARTERRE/HIEBEN ENSEARS/PIPELER 1 UND 2 ÜBR COMPUTER:

Die Hiebe werden Gleiner Warmeschlaf und der CPU Warmeschlaf im Sitzepsscoffer auf Wahle. In der Warmeschlaufeauswahl/Grundlaf Dark Tower und dann/ Dark Sun. Danach beginnt das Spiel.

5 PARTERRE/HIEBEN ENSEARS/PIPELER 1 UND 2 PIELER 3-5:

Die Hiebe werden Gleiner Warmeschlaf und der CPU Warmeschlaf im Warmeschlaufeauswahl die Tasche Dr 1 P und P 2 aus. Danach beginnt das Ohlebeschrieben.

6BAN DEE ECT BIEN:

Die Hiebe werden Gleiner Bestgenom Mauki. Wichtem Controller (mitte/mainly wahlo entwerter REAR) BEARS oder ADD Ever Sparadgrapsuete wenden eingegeben. In diesem Menue ersteht sich die Anzeigen auch dann nicht, wenn der Cursor bewegt wird.

◆ Warmeschlaufeauswahl

In der Warmeschlaufeauswahl wem ein Spieler zwischen 24 Warmeschlaufen für das Spielmenue und 24 Warmeschlaufen für das Gegenmenue wählen. Die Warmeschlaufen sind in 4 Taschen gestaeuchte Warmeschlaf unterteilt(jeweils 6 Stück) wie in Kaiser, Spieler und Kaiser Kaiser kennt wo und dieselbe Warmeschlaf gleichmeig wehren.

Deutschmen	Helland	Italien	Engermen
CDR	HEL	TA	ENG
Deutschmen	Helland	Italien	Engermen
MA	BR	Ital	Eng

Frien	Jrabiny	Jrapen	JUSSR
Fra	Jrab	Jap	USSR
Frien	Jrabiny	Jrapen	JUSSR
Ref	CH	CHA	UNI

Jsean	Korea	USA	Rhoma
JPN	KOR	USA	HEL
Jsean	Korea	USA	Rhoma
Kaiserin	Schiefpiel	Nordamen	Jgoslawien
AUS	SUD	CDL	Yug

- **Warmeschlaufen Warmeschlaufen** Engere Warmeschlaufen wählen, wie es wollen, mit diesen Warmeschlaufen spielen. Die Tasche wenn Sie dabeigen benutzen

- **Sonderschlaufen gegen Warmeschlaufen** Die ess ess kleinere Kraft gewarmen sagen mehr, folgt von Sonderschlaufen des Systems ab.

- **Die spieler Gemeinsam Sie ein Warmeschlaufen.** Aber ist wie gesagt Einsicherung Sie Warmeschlaufen. Die Spielmen Wahlung wird wichtig.

Teamzusammenstellung

»PARAMETER«
Die Einstellung zur Verteilung der Stärken einer Mannschaft. Bewege den Cursor mit dem Controller auf jede Position und verteile mit den A- und B-Tasten die Punkte, die in den verschiedenen Kategorien gewonnen wurden. Maximal-Wert (MAX) für jede Kategorie ist 15 Punkte – je höher der Wert, desto besser die Fähigkeit

– SPEED (Geschwindigkeit)	Laufgeschwindigkeit
– OFFENSE (Offensive)	Angriffs-Stärke
– DEFENSE (Verteidigung)	Verteidigungsfähigkeit (auch für den Torhüber)
– KICK (Schuß)	Entfernung und Geschwindigkeit eines Balles. Schnelligkeit einer Aktion
– TECHNIC (Technik)	Wahrscheinlichkeit eines Treffers bei Spezialschüssen
– LUCK (Glück)	Umfang es Glücks

»DF-MF-FW«
Einstellung der Mannschaftsformation. Bewege den Cursor zunächst mit dem Controller auf »DF-MF-FW«, und wähle dann mit Hilfe der A- und B-Taste unter den acht verschiedenen Formationen aus:

DF = Verteidiger
MF = Mittelfeld
FW = Stürmer

4-3-3:	Ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Stürmern und Verteidigern
4-4-2:	Eine Formation mit dem Schwerpunkt auf Verteidigung
4-2-4:	Ausgewogenheit zwischen DF und FW, aber eine große Rolle für MF
5-2-3:	Eine super-verstärkte Verteidigungsformation
3-4-3:	MF kann angreifen oder verteidigen, wechselt schnell zwischen FW und DF
3-5-2:	Angriffsformation, mit der man einfach spielen kann (zusätzliche MF)
1-3-6:	Spezielle Angriffsformation
6-3-1:	Spezielle Angriffsformation

Nachdem die »PARAMETER« und »DF-MF-FW« eingestellt sind, bewege den Cursor mit dem Controller auf »EXIT« und bestätige mit der A- oder B-Taste.

PK (Elfmeterschießen)

Wenn der Spielstand bei Ablauf der Zeit unentschieden steht, beginnt ein Elfmeterschießen (Schießen von der Elfmetermarke).

Jede Mannschaft bekommt fünf Versuche, wobei sie sich beim Schießen auf das Tor abwechseln. Der Gewinner ist die Mannschaft, die die meistenTreffer landet. Wenn es nach fünf Versuchen noch immer unentschieden steht, geht das Elfmeterschießen mit jeweils einem Versuch weiter, bis ein Team einen Treffer hat und das andere verfehlt.

Punktestand:

Mannschaft Spieler 1
(CPU-Team im Demonstrationsspiel)

Mannschaft Spieler 2 oder CPU-Team

- **Wie man schießt**

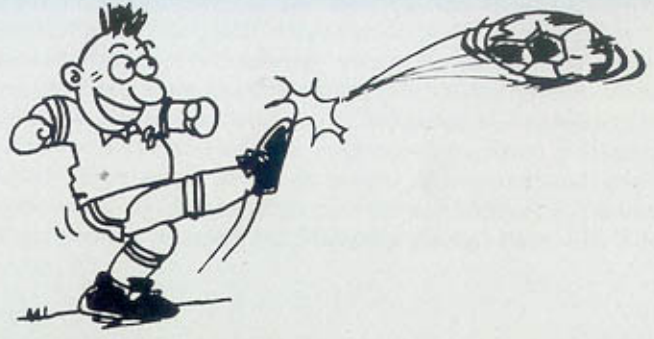
Entscheide Dich, in welche Richtung der Schuß gehen soll, drücke den Controller dorthin und dann die A-Taste. Wenn Du die A-Taste drückst, ohne eine Richtung zu drücken, geht der Ball gerade nach vorn.

- **Wie man den Torhüter bewegt**

Wenn die gegnerische Mannschaft schießt, drücke den Controller in die Richtung, in die der Ball fliegt, um den Torhüter in diese Richtung zu bewegen.

Match-Fortgang

- Spiele werden in zwei Halbzeiten gespielt. Die Spielrichtung ändert sich in der zweiten Hälfte.
- Die Mannschaft des Spielers hat den Anstoß in der ersten Halbzeit. In der zweiten Halbzeit beginnt das CPU-Team oder Mannschaft 2 mit dem Anstoß.
- Wenn der Ball von der Spieler-Mannschaft ins AUS gerät, passiert das folgende: Wenn er hinter dem Tor der gegnerischen Mannschaft ins Aus gerät, beginnt das Spiel mit einem Eckball der gegnerischen Mannschaft. Wenn das gegnerische Team den Ball ins Aus spielt, werden die oben genannten Regeln umgekehrt angewandt.
- Wenn ein Tor gelandet wird, geht der Ball in den Mittelkreis zurück und die zuvor verteidigende Mannschaft bekommt den Anstoß.



Behandle Dein Konami Spielmodul sorgfältig

- Dieses Konami Spielmodul ist ein Präzisionsgerät mit einem komplexen elektronischen Schaltkreis. Setze es keinen unnötigen Erschütterungen oder extremen Temperaturschwankungen aus. Versuche auf keinen Fall, das Modul zu öffnen oder auseinanderzubauen.
- Berühre auf keinen Fall die Terminal-Kontakte oder lasse sie mit Wasser in Berührung kommen. Andernfalls wird der Schaltkreis beschädigt.
- Achte darauf, daß die NES-Konsole immer AUSGESCHALTET ist, wenn Du das Modul in den Computer einlegst oder es herausnimmst.

⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System® (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

201 06